

# KONTEN KEKERASAN DALAM FILM INDONESIA ANAK TERLARIS TAHUN 2009- 2011

Elita Primasari Hananta, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra  
Surabaya

*elitahananta@yahoo.com*

## Abstrak

Film Indonesia anak mengalami peningkatan yang pesat hingga 300 persen, tetapi justru dalam film untuk anak ditemukan kekerasan. Peneliti tertarik mengetahui kekerasan apa yang dominan dalam film layar lebar Indonesia anak. Film Indonesia Anak merupakan film Indonesia yang mengandung cerita tentang pencapaian, petualangan, komedi, dan drama dan ditujukan untuk membentuk standart moral tinggi dan juga menghibur. Cerita film anak berpusat pada kehidupan anak-anak dan karakter utamanya diperankan oleh anak-anak serta naratifnya diceritakan melalui sudut pandang anak-anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi kuantitatif. Indikator yang dipakai untuk pengukuran penelitian adalah kategori kekerasan milik Thomas Santoso. Dari hasil koding dan pengolahan data, peneliti menemukan bahwa film layar lebar Indonesia anak mengandung kekerasan dan jenis kekerasan yang dominan adalah kekerasan psikologis. Sedangkan kekerasan yang paling jarang ditampilkan adalah kekerasan finansial. Peneliti menemukan kekerasan finansial dalam bentuk korupsi.

**Kata Kunci:** Kekerasan, Film Indonesia Anak, Analisis Isi Kuantitatif

## Pendahuluan

*Media violence* atau kekerasan di media adalah isi media yang mengandung unsur kekerasan. Unsur-unsur kekerasan terdapat dalam beberapa media misalnya film, televisi, berita. dll. Kekerasan bisa didefinisikan sebagai prinsip tindakan yang mendasar diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan (Haryatmoko, 2007). Dalam kekerasan terkandung unsur dominan terhadap pihak lain dalam berbagai bentuknya: fisik, verbal, moral, psikologis atau melalui gambar. Penggunaan kekuatan, manipulasi, fitnah, pemberitaan yang tidak benar, pengkondisian yang merugikan, kata-kata yang memojokkan, dan penghinaan merupakan ungkapan nyata kekerasan (Haryatmoko, 2007). Menurut Francois Chirpaz, kekerasan adalah kekuatan yang sedemikian rupa dan tanpa aturan yang memukul dan melukai baik jiwa maupun badan, kekerasan juga mematikan entah dengan memisahkan orang dari kehidupannya atau dengan menghancurkan dasar kehidupannya (Haryatmoko, 2007, p. 120).

Kekerasan sering terkait dengan penggambaran dalam media. Gambar membuat kekerasan menjadi biasa karena menghadirkan yang umum dan normal dalam dunia tontonan yang diatur sedemikian rupa sehingga pemirsa dibiasakan tidak bisa melakukan apa-apa. Padahal gambaran di media telah menciptakan dunia yang sulit dibedakan antara riil, simulasi, hiperriil, dan bohong. Semua gambar dan teks diatur sedemikian rupa sehingga ilustrasi kekerasan menjadi lebih kuat dan meyakinkan pemirsa. Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya ialah mengejar *rating* program tinggi dan sukses pasar. Program yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis, dan efek traumatisme penonton (Michaud, 1978, p.51).

Menurut hasil studi tentang kekerasan dalam media di Amerika Serikat oleh *American Psychological Association* pada tahun 1995, ada tiga kesimpulan menarik. Pertama, mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif. Kedua, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban. Ketiga, tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri penonton, betapa berbahayanya dunia (Jehel, 2003).

Presentasi kekerasan dalam media berpengaruh buruk bagi anak. Anak membutuhkan rasa aman supaya bisa menemukan tempatnya dalam masyarakat, konfrontasi dengan kekerasan dalam media merupakan penderitaan. Meskipun ada rasa senang, puas, atau tertarik terhadap kekerasan dalam media, sering tanpa disadari anak sebetulnya bergulat dalam suatu perjuangan, kegelisahan, dan ditatapkan pada berbagai pertanyaan. Dalam situasi itu, anak terpaksa harus melindungi diri dengan mengembangkan mekanisme pertahanan yang berakibat bahwa anak lebih banyak berhadapan dengan stress, kegelisahan atau rasa malu (Haryatmoko, 2007).

Namun adanya kontroversi dalam media yang menciptakan perbedaan antara kekerasan yang ada dalam realitas dan kekerasan virtual atau kekerasan fiksi. Kekerasan virtual atau fiksi apakah sama dan mampu merepresentasikan kekerasan yang ada di realitas sesungguhnya. Dalam Haryatmoko (2007) dikemukakan bahwa kekerasan yang diberikan dalam fiksi bukannya tanpa meninggalkan bekas luka pada pemirsanya atau pembacanya, terutama pada anak bisa meninggalkan traumatisme dan perilaku agresif. Kekerasan yang ada dalam fiksi tersebut dapat dikategorikan sebagai kategori hiperrealistis. Ada kepura-puraan dan simulasi dalam kekerasan tersebut, namun efek bagi penontonnya sama atau bahkan lebih dahsyat daripada pertarungan tinju, karate atau bentuk kontak fisik lainnya. Fiksi mampu memproyeksikan keluar dari yang riil dunia yang mungkin meski tidak ada dalam kenyataan. Biasanya meski jauh dari realitas, fiksi masih memiliki pijakan atau analogi dengan dunia riil. Oleh karena itu, kekerasan fiksi menjadi berbahaya ketika justru memberi kemungkinan baru yang tidak ada di dunia riil. Kekerasan yang ditemukan dalam keseharian menemukan pemenuhan tambahan dan pelengkap di virtual. Lalu berlangsung rasionalisasi dan optimalisasi kekerasan riil melalui pemindahan ke lingkup *cyber*. Bahkan kekerasan imajiner yang sulit dipercaya atau keterlaluhan bisa

dipresentasikan dalam layar menjadi suatu tampilan fiksi yang menciptakan ilusi realitas (Haryatmoko, 2007).

Dengan didukung oleh fungsi dari film yaitu salah satu alat untuk menyampaikan gagasan, konsep, serta dapat memunculkan dampak dari penayangannya. Film diasumsikan sebagai alat untuk menghadirkan “realitas sosial” yang direpresentasikan sebagai realitas media. Realitas media yang dibangun oleh film merupakan hasil pemikiran para pembuat film, yang di dalam pengembangannya mengikuti tuntutan pasar (Baudrillard, 1983). Sehingga kekerasan yang ada di virtual tercermin dari kekerasan yang ada di realitas yang ada. Pengaruh film besar sekali terhadap jiwa manusia. Penontonnya tidak hanya terpengaruh sewaktu duduk di dalam bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama. Pengaruh film tidak hanya pada cara berpakaian dan cara bergaya, tetapi juga menimbulkan efek atau pengaruh yang lebih jauh dan dapat bersifat negatif. Jika di dalam film menampilkan adegan yang mengandung kekerasan, maka dapat berdampak negatif bagi penontonnya, terutama penonton yang paling mudah terpengaruh adalah anak-anak karena bukan tidak mungkin bagi mereka untuk langsung meniru apa yang dilihat di dalam film tersebut.

Film anak merupakan film yang mengandung cerita tentang pencapaian (*achievement*), petualangan, komedi, dan drama dan ditujukan untuk membentuk standart moral tinggi dan juga menghibur. Cerita film anak berpusat pada kehidupan anak-anak dan karakter utamanya dimainkan atau diperankan oleh anak-anak serta naratifnya diceritakan melalui sudut pandang anak-anak. Biasanya setidaknya ada satu anak laki-laki dan satu anak perempuan sebagai karakter utama di dalam naratif film (Agajanian, 1998).

Pada umumnya, dalam film untuk anak-anak tidak ditemukan topik atau adegan kekerasan, kata-kata kotor dan sumpah serapah lainnya, isu-isu agama, serampangan seksualitas, tetapi seiring perkembangan zaman ada kemungkinan bahwa dalam film untuk anak terdapat adegan kekerasan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya pendapat Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak yang menyatakan kecewa melihat banyaknya film yang lebih banyak menunjukkan kekerasan dan horor dibandingkan dengan film yang bermuatan edukasi dan dapat membentuk karakter dan moral yang baik. Linda Gumelar mengemukakan bahwa dia agak kecewa lihat sekarang banyak film-film lebih banyak menunjukkan nilai kekerasan dan horor, tidak menunjukkan pembentukan moral dan pendidikan yang lebih baik (Gumelar, 2010, p.1).

Selain itu, aktor kawakan, Deddy Mizwar mengaku sangat prihatin dengan kondisi perfilman Indonesia, khususnya yang didedikasikan untuk anak Indonesia. Dia mengatakan memang benar bahwa saat ini sudah cukup banyak film anak yang diproduksi, namun masyarakat harus berpikir ulang mengenai definisi film anak sendiri. Menurut Deddy, yang dimaksud film anak bukan sekedar tokoh-tokoh utamanya diperankan oleh anak-anak melainkan bagaimana mengangkat masalah-masalah yang krusial dalam dunia anak-anak. Menurutnya, banyak film anak yang mengangkat bukan tentang isu pendidikan melainkan problem orang dewasa, anak-anak hanyalah yang terkena akibatnya. Deddy mengharapkan

kerjasama yang baik antara pemerintah, para sineas, pengusaha bioskop dan televisi untuk serius memperhatikan kebutuhan anak-anak Indonesia melalui film (Mizwar, 2010, p.1).

Berdasarkan dari hasil observasi penelitian-penelitian terdahulu, sejauh ini belum ada penelitian tentang film Indonesia untuk anak dan opini dari tokoh-tokoh, dapat dilihat bahwa tayangan-tayangan untuk anak baik film kartun, film serial, film televisi dan film animasi pendek sekalipun banyak ditemukan adegan-adegan kekerasan. Hal tersebut menunjukkan, bahwa tayangan untuk anak tidaklah aman, anak-anak diberi tayangan kekerasan terus menerus sehingga akan berdampak negatif bagi psikologis anak dan jenis kekerasan yang diterima oleh anak akan mengakibatkan dampak yang berbeda pula. Anak tidak langsung memberikan respon pada film yang ditontonnya, tetapi anak menyimpan apa yang ditontonnya tersebut dalam bentuk kognitif (*cognitive form*). Bentuk kognitif ini tetap aktif dalam diri anak dan pada saat berada pada situasi atau kondisi yang serupa yang ada di dalam film yang ditontonnya. (Bandura, 2002). Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin meneliti adegan kekerasan yang ada di dalam film-film untuk anak.

Peneliti memilih meneliti film-film layar lebar Indonesia yang ditujukan untuk anak. Peneliti mengambil populasi film Indonesia anak yang memiliki jumlah penonton paling tinggi dari tiga tahun terakhir yaitu tahun 2009 sampai dengan 2011, walaupun dari tahun 2002 mulai menunjukkan kenaikan yang baik dalam produksi perfilman Indonesia, tetapi dalam produksi film anak masih sangat minim. Pada tahun 2002 hingga 2008 hanya diproduksi satu film anak per tahun. Mulai ada peningkatan tahun 2009 yang memproduksi dua film anak, tahun 2010 juga memproduksi dua film, tahun 2011 ada kemajuan yaitu memproduksi tiga film. Menurut Ukus Kuswara, Direktur Jenderal Nilai Budaya dan Seni, Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, adanya kenaikan yang drastis dalam produksi film Indonesia diimbangi dengan kenaikan penonton film Indonesia juga termasuk penonton anak-anak (Kuswara, 2012, p.1). Semakin banyak anak menonton film-film tersebut akan semakin meresahkan kehidupan di masa mendatang.

Berdasarkan paparan tersebut, berapakah frekuensi kekerasan yang terdapat dalam film-film Indonesia anak terlaris tahun 2009-2011?

## Tinjauan Pustaka

### Sub Tinjauan Pustaka

#### Film

Film pertama kali lahir dipertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar, bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi, dan enak ditonton. Ada beberapa jenis film, diantaranya adalah (Effendy, 2002, p. 11) :

### 1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

### 2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

### 3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit pada umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Titanic*, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

## Film sebagai Media Komunikasi Massa

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Kehadiran film sebagian merupakan respon terhadap “penemuan” waktu luang di luar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu senggang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Film sebagai media massa antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Film juga memiliki kelebihan dalam segi kemampuannya menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas. Kita perlu menyimak unsur-unsur ideologi dan propaganda yang terselubung dan tersirat dalam banyak film hiburan umum, suatu fenomena yang tampaknya tidak tergantung pada ada atau tidak adanya kebebasan masyarakat. Fenomena semacam itu mungkin berakar dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat atau mungkin bersumber dari keinginan untuk memanipulasi (McQuail, 2010). Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2004, p. 127). Menurut Effendi (2003) mencatat dua bentuk film, yaitu:

1. Film teatrical, merupakan film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung pertunjukkan atau bioskop (*cinema*). Film ini dibuat secara mekanik.

2. Film televisi atau sinetron, yaitu film yang dibuat secara khusus untuk ditayangkan sebagai bagian dari siaran televisi. Film jenis ini dibuat secara elektronik.

Peneliti memilih meneliti film-film bioskop atau layar lebar Indonesia sebagai bentuk bahwa film merupakan salah satu media komunikasi massa dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal tersebut disebarkan kepada masyarakat Indonesia sebagai penerima pesan yang luas, anonim, dan heterogen. Pesan-pesan dalam film tersebut juga disampaikan secara cepat, serentak, dan selintas melalui bioskop-bioskop di Indonesia. Peneliti melihat film-film Indonesia yang bertumbuh dan berkembang saat ini juga mencerminkan realitas sosial di masyarakat.

### Film Anak

Dalam jurnal, film anak merupakan film yang mengandung cerita tentang pencapaian (*achievement*), petualangan, komedi, dan drama dan ditujukan untuk membentuk standart moral tinggi dan juga menghibur. Cerita film anak berpusat pada kehidupan anak-anak dan karakter utamanya dimainkan atau diperankan oleh anak-anak serta naratifnya diceritakan melalui sudut pandang anak-anak. Biasanya setidaknya ada satu anak laki-laki dan satu anak perempuan sebagai karakter utama di dalam naratif film (Agajanian, 1998).

### Kekerasan

Pembahasan tentang kekerasan dapat ditinjau dari dimensi sosiologis dan dimensi simbolik atau virtual. Menurut Wignyosoebroto (1997), kekerasan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi kuat (atau yang tengah merasa kuat) terhadap seseorang atau sejumlah orang yang berposisi lebih lemah (atau dipandang berada dalam keadaan lebih lemah), berdasarkan kekuatan fisiknya yang superior, dengan kesenjangan untuk dapat ditimbulkan rasa derita dipihak yang tengah menjadi obyek kekerasan itu. Namun, tak jarang pula tindak kekerasan ini terjadi sebagai bagian dari tindakan manusia untuk melampiaskan rasa amarah yang sudah tak tertahankan lagi.

Menurut Santoso, kekerasan juga dapat diartikan serangan dengan memukul (*assault and battery*) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan ilegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada orang lain. Serangan memukul dan pembunuhan secara resmi dipandang sebagai tindakan individu meskipun tindakan tersebut dipengaruhi oleh tindakan kolektif. Tindakan individu-individu ini terjadi dalam konteks suatu kelompok, sebagaimana kekerasan kolektif (Santoso, 2002, p. 24). Kekerasan bisa dilakukan secara fisik seperti melukai, membunuh dan sejenisnya, maupun hanya lewat kata-kata seperti mengumpat dan menghina, sebagai luapan rasa marah yang sudah mencapai puncaknya kepada orang lain atau obyek kekerasan tersebut. Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*) dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain.

Sementara kekerasan virtual atau simbolik menurut Haryatmoko (2007), dikemukakan bahwa kekerasan yang diberkan dalam fiksi bukannya tanpa

meninggalkan bekas luka pada pemirsanya atau pembacanya, terutama pada anak bisa meninggalkan traumatisme dan perilaku agresif. Kekerasan yang ada dalam fiksi tersebut dapat dikategorikan sebagai kategori hiperrealistis. Ada kepura-puraan dan simulasi dalam kekerasan tersebut, namun efek bagi penontonnya sama atau bahkan lebih dahsyat daripada pertarungan tinju, karate atau bentuk kontak fisik lainnya. Fiksi mampu memproyeksikan keluar dari yang riil dunia yang mungkin meski tidak ada dalam kenyataan. Biasanya meski jauh dari realitas, fiksi masih memiliki pijakan atau analogi dengan dunia riil. Oleh karena itu, kekerasan fiksi menjadi berbahaya ketika justru memberi kemungkinan baru yang tidak ada di dunia riil. Kekerasan yang ditemukan dalam keseharian menemukan pemenuhan tambahan dan pelengkap di virtual. Lalu berlangsung rasionalisasi dan optimalisasi kekerasan riil melalui pemindahan ke lingkup *cyber*. Bahkan kekerasan imajiner yang sulit dipercaya atau keterlaluan bisa dipresentasikan dalam layar menjadi suatu tampilan fiksi yang menciptakan ilusi realitas (Haryatmoko, 2007, p. 132).

## Metode

### Konseptualisasi Penelitian

Film merupakan salah satu medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Selain itu, film juga memiliki kelebihan dalam mempengaruhi penontonnya, seperti menimbulkan emosi penonton, penonton seakan-akan terlibat dalam film tersebut, dan lainnya. Yang mudah terpengaruh oleh film ialah anak-anak dan pemuda-pemuda (Effendy, 2007, p. 209).

Kekerasan dalam film, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya mengejar rating program tinggi dan sukses pasar. Program yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis, dan efek traumatisme penonton (Haryatmoko, 2007, p. 121). Jika didalam film menampilkan adegan yang mengandung kekerasan, maka dapat berdampak negatif bagi penontonnya, terutama anak-anak dan remaja karena bukan tidak mungkin bagi mereka untuk meniru apa yang dilihat di dalam film tersebut.

Dari penelitian psikolog Albert Bandura (2002), disimpulkan bahwa anak tidak langsung memberikan respon pada film yang ditontonnya, tetapi anak menyimpan apa yang ditontonnya tersebut dalam bentuk kognitif (*cognitive form*). Bentuk kognitif ini tetap aktif dalam diri anak dan pada saat berada pada situasi atau kondisi yang serupa yang ada di dalam film yang ditontonnya. Perilaku model yang telah diobservasi anak melalui tayangan TV, film video (VCD/DVD), atau *video game* dapat menjadi *cognitive form* anak. Model pelaku *cognitive form* tersebut menjadi bahan referensi bawah sadar, yang apabila anak bertemu atau mengalami situasi yang serupa kelak akan memberikan respon seperti dia telah melihat bagaimana modelnya memberikan respon. Hal serupa dikemukakan dalam bukunya Gunarsa bahwa anak cenderung meniru berbagai perilaku agresif



yang diobservasinya atau dilihatnya. Peniruan ini berlangsung secara spontan dan umumnya tanpa sadar, tanpa pemahaman yang lebih mendalam dan baik-buruknya perilaku yang ditiru (Gunarsa, 2002, p.182).

Metode yang digunakan metode Analisis Isi Kuantitatif. Dengan menggunakan perhitungan coding dari beberapa indikator-indikator kekerasan diantaranya (Santoso, 2002, p. 11):

1. Fisik: Memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong atau dengan alat/senjata, menganiaya, membunuh, serta perbuatan lain yang relevan.
2. Psikologis: Membentak, menyumpah, mengancam, merendahkan, memerintah, melecehkan, menguntit, dan memata-matai atau tindakan lain yang menimbulkan rasa takut.
3. Seksual: Menyentuh, meraba, mencium, atau melakukan tindakan yang tidak dikehendaki korban, ucapan-ucapan yang merendahkan dan melecehkan, dengan mengarah pada jenis kelamin, memaksa hubungan seks tanpa persetujuan korban, memaksa melakukan aktivitas seksual yang tidak dikehendaki, pornografi, dan kawin paksa.
4. Finansial: Mencuri uang korban, menahan atau tidak memberi pemenuhan kebutuhan finansial korban, mengendalikan dan mengawasi pengeluaran uang sampai sekecil-kecilnya.
5. Relasional: Menggunjingkan, mempermalukan, menggencet (*bullying*), memusuhi, melalaikan tanggung jawab, dan mengutamakan kepentingan diri sendiri.

### *Subjek Penelitian*

Populasi pada penelitian ini menggunakan film layar lebar Indonesia untuk anak-anak yang diambil dari tiga tahun terakhir karena *trend* industri perfilman Indonesia anak melonjak hingga 300%. Peneliti mengambil tiga film layar lebar Indonesia anak yaitu Meraih Mimpi (2009), Obama Anak Menteng (2010) dan Lima Elang (2011). Sampel yang digunakan total dari populasi, 3 film Indonesia anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik yang dilakukan secara sengaja memilih sampel atau periode tertentu atas dasar pertimbangan ilmiah (Eriyanto, 2011, p. 147). Dalam penelitian ini, film-film anak yang diambil berdasarkan atas jumlah penonton yang paling tinggi dalam setiap tahunnya

### *Analisis Data*

Keseluruhan data yang diperoleh, dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis berdasarkan teori yang terkait dan yang sesuai. Pada akhirnya, keseluruhan data tersebut akan dideskripsikan dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan suatu pembahasan data yang bersifat deskriptif. Langkah-langkah analisa data yang digunakan (Eriyanto, 2011, p. 57):

1. Merumuskan Tujuan Analisis Isi
2. Konseptualisasi dan Operasionalisasi
3. Lembar *Coding* (*Coding Sheet*)

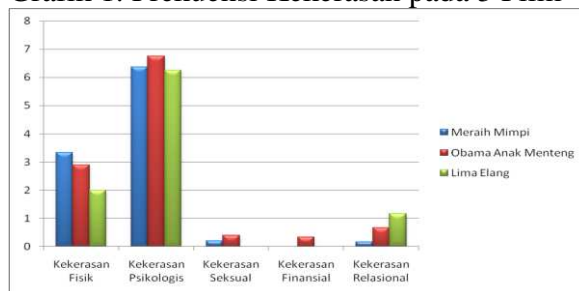


4. Populasi dan sampel
5. Pelatihan *Coder* dan Pengujian Reliabilitas
6. Proses *Coding*
7. Perhitungan Reliabilitas Final
8. Input Data dan Analisis

## Temuan Data

Setelah dilakukan perhitungan frekuensi perfilm, berikut merupakan grafik frekuensi jenis kekerasan pada semua film.

Grafik 1. Frekuensi Kekerasan pada 3 Film



Berikut tabel total jenis kekerasan yang ditunjukkan dalam ketiga film Indonesia anak, sebagai berikut:

Tabel 1. Total Jenis Kekerasan pada 3 Film

Jenis Kekerasan	Score
Kekerasan Fisik	8.22
Kekerasan Psikologis	19.375
Kekerasan Seksual	0.6
Kekerasan Finansial	0.33
Kekerasan Relasional	2

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kekerasan yang paling menonjol ada kekerasan psikologis. Kekerasan psikologis dapat berupa membentak, merendahkan, menghina, memerintah, menguntit, menggunjingkan, memata-matai, dan mengancam. Kekerasan yang menonjol setelah psikologis adalah kekerasan fisik. Contoh kekerasan fisik yang ditunjukkan dalam ketiga film, sebagai berikut:



Gambar 1. Ray menendang dalam dalam film Meraih Mimpi



Gambar 2. Perkelahian antar geng dalam film Obama Anak Menteng



Gambar 3. Penjahat mencekik leher anak dalam film Lima Elang

## Analisis dan Interpretasi

Berdasarkan data dapat dimaknai bahwa film-film Indonesia untuk anak-anak dengan cerita yang berbeda, *setting* yang berbeda, pemeran yang berbeda, sutradara yang berbeda lebih mengacu pada hal-hal atau masalah-masalah yang berhubungan dengan psikologis penontonnya yaitu anak-anak. Kekerasan-kekeraan psikologis melalui komunikasi verbal yang mengakibatkan penontonnya yaitu anak-anak akan langsung meniru dan mempraktekannya di kehidupan sehari-harinya. Apalagi kekerasan yang ditampilkan di dalam film dilakukan oleh anak-anak, sehingga anak-anak yang menonton dapat berpikir bahwa peran anak-anak yang di dalam film sama dengan di kehidupan nyata. Anak cenderung meniru berbagai perilaku agresif yang diobservasinya atau dilihatnya. Peniruan ini berlangsung secara spontan dan umumnya tanpa sadar, tanpa pemahaman yang lebih mendalam dan baik-buruknya perilaku yang ditiru (Gunarsa, 2002, p.182).

Film *Meraih Mimpi*, *Obama Anak Menteng* dan *Lima Elang* menunjukkan berisi banyak kekerasan dan bila film-film tersebut ditonton berulang kali oleh anak, kemungkinan dapat menyebabkan anak menjadi tidak peka kekerasan dan lingkungannya yang mengalami kekerasan, maka akan juga berdampak bagi kehidupan sosial anak. Seharusnya media massa membantu anak masuk dalam kehidupan masyarakat dengan menunjukkan perilaku dan norma dominan kepada mereka, hal ini disebut pembelajaran observasional (Vivian, 2008, p. 484). Justru media massa membuat anak mempelajari perilaku-perilaku menyimpang dari media tersebut dan mempraktekannya di dunia nyata. Didukung dengan teori yang dikemukakan George Gerbner, ia yang mencemaskan terdapat banyak adegan kekerasan di media maka dari itu ia melakukan penelitian dengan menyusun indeks kekerasan dan menghitung adegan kekerasan di media. Dalam penelitiannya, Gerbner ber teori bahwa kekerasan media memberikan efek negatif kepada masyarakatnya, inilah yang disebut “*the mean-world syndrome*”, yang artinya orang menganggap dunia adalah tempat yang jauh lebih berbahaya dibandingkan yang sebenarnya (Vivian, 2008, p. 494).

Tayangan-tayangan kekerasan dapat berpengaruh negatif terhadap seorang anak. Teori-teori perkembangan psikologis mengasumsikan bahwa anak-anak tidak mampu atau tidak bisa mengatasi kekerasan di media (Burton, 2007, p. 374). Maka dari itu anak-anak merupakan sasaran empuk bagi media. Hal ini terjadi karena anak cenderung meniru berbagai perilaku agresif yang diobservasinya atau dilihatnya. Peniruan ini berlangsung secara spontan dan umumnya tanpa sadar,

tanpa pemahaman yang lebih mendalam dan baik-buruknya perilaku yang ditiru. Seperti halnya yang dikemukakan Gunter (1994) bahwa menonton tayangan kekerasan melahirkan peniruan atas perilaku tersebut yang disebut *imitation* dan menonton kekerasan khlayak menjadi keras, memikirkan kekerasan atau bersikap keras yang disebut *desensitization* (Burton, 2007, p. 368).

Berdasarkan hasil temuan data yang didapat, kekerasan yang paling dominan ditampilkan dalam film layar lebar Indonesia adalah psikologis yang dapat berdampak jangka panjang seperti merubah sikap anak menjadi keras, membentuk kepribadian atau pola pikir dan kepercayaan anak sesuai dengan apa yang diobservasinya. Sesuai dengan perkembangan kepribadian, anak melakukan identifikasi dengan tokoh yang sering diobservasinya. Bila anak terlalu banyak mengobservasi perilaku kekerasan di media, maka pengaruh negatif tayangan kekerasan tersebut makin berdampak dalam kepribadiannya. Kecuali melalui identifikasi, anak menyerap nilai-nilai, cara pikir, pola rasa dan pola laku tokoh-tokoh tersebut. Bila anak banyak menonton perilaku kekerasan dengan cara pikir para tokoh yang negatif, maka anak melakukan proses identifikasi pada pola pikir, pola rasa dan pola laku yang salah.

## Simpulan

Dari temuan-temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa film-film layar lebar Indonesia untuk anak-anak mengandung banyak kekerasan. Dalam keseluruhan film kekerasan yang paling menonjol adalah kekerasan psikologis dan setelahnya kekerasan fisik.

Berdasarkan keseluruhan film, kekerasan finansial yang paling jarang ditampilkan di dalam film, tetapi peneliti menemukan di dalam film *Meraih Mimpi* adanya kekerasan finansial dalam bentuk korupsi. Kekerasan korupsi tidak dimasukkan dalam perhitungan koding karena di dalam teori belum menyebutkan bahwa korupsi termasuk kekerasan finansial. Temuan ini diharapkan dapat melengkapi keterbatasan teori kekerasan finansial milik Santoso.

Dalam penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan pula banyak kekerasan di dalam film animasi berdurasi panjang ataupun film animasi berdurasi pendek yang dibuat untuk anak-anak, dan bahkan penelitian ini pun meneliti film layar lebar untuk anak dipenuhi juga dengan kekerasan yang didominasi oleh kekerasan psikologis. Sehingga dapat diketahui bahwa sekarang ini anak-anak sedang dikepung oleh tayangan-tayangan kekerasan yang ditunjukkan melalui media. Hal tersebut dapat berdampak negatif terhadap psikologis anak ataupun dalam pembentukan kepribadian dan pola pikir anak, karena anak cenderung meniru berbagai perilaku agresif yang diobservasinya atau dilihatnya tanpa mengetahui pemahaman yang mendalam tentang perilaku yang diobservasinya dalam film. Sesuai dengan teori bahwa anak tidak mampu mengatasi terpaan kekerasan oleh media, maka dari itu anak-anak merupakan sasaran yang mudah diterpa oleh media.

## Daftar Referensi

- Agajanian, Rowana. (1998). *Just for kids: Saturday morning cinema and britain's children's film foundation in the 1960's*.
- Baudrillard, J. (1983). *In the shadow of the silent majorities - or the end of the social, and other essays*. New York: Semiotex(e).
- Burton, G. (2007). *Membincangkan televisi: Sebuah pengantar pada studi televisi*. Yogyakarta: Jalasutra anggota IKAPI.
- Effendy, Heru. (2002). *Mari membuat film: Panduan menjadi produser*. Yogyakarta: Panduan.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi*. Bandung: PT. Cira Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi*. Bandung: PT. Cira Aditya Bakti.
- Eriyanto. (2011). *Analisis isi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gunarsa, S.D. (2004). *Dari anak sampai usia lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Haryatmoko. (2007). *Etika komunikasi: Manipulasi media, kekerasan dan pornografi*. Yogyakarta: Kanisius anggota IKAPI.
- McQuail, D. (2010). *Mass communication, theory, an introduction*. California: Sage Publication.
- Santoso, T. (2002). *Teori-teori kekerasan*. Jakarta: Ghalia.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Vivian, J. (2008). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wignyosoebroto, S. (1997, Oktober). *Tindak kekerasan terhadap perempuan: Adakah kondisi sosial budaya kita ikut menyuburkannya?*. Makalah dalam Seminar Masyarakat Menghadapi Tindak Kekerasan, Surabaya.
- <http://filmindonesia.or.id/article/catatan-2012-menonton-penonton>
- <http://national.kompas.co.id/>
- <http://filmsite.org/>
- <http://www.duniapsikologi.com/>
- <http://www.21cinplex.com/>